

Páros Squash Szabályai

Készült a WSF, World Squash Double Rules, szabálykönyve alapján

Bevezetés	2
1. A mérkőzés	2
2. Pontozás	2
3. Bíráskodás	2
4. Melegítés	2
5. Szerva	2
6. A játék	3
7. Szünet, játékmegszakítás	3
8. Zavarás	3
9. Játékosok megütése labdával	3
10. Ítélet kérés	4
11. A labda	4
12. Leeső tárgyak	4
13. Betegség, sérülés, vérzés	4
14. Viselkedés (Code of Conduct)	4

Bevezetés

Ez a szabályzat nem a WSF World Squash Doubles Rules teljes fordítása, kizárólag azokat a részeket tartalmazza, melyek eltérnek az egyéni squash szabályaitól. Minden más esetben az egyéni squash szabályai az iránymutatók.

1. A mérkőzés

- 1.1. A játékot két, két fős csapat játsza.
- 1.2. A 4 játékos egyszerre tartózkodik a pályán.
- 1.3. A labdamenetek alatt a pályán tartózkodó összes játékos számára kötelező a védőszemüveg viselete, kortól függetlenül.

2. Pontozás

- 2.1. A pontozás az egyéni squashban is használt rendszer, 3 megnyert szett szükséges a győzelemhez.
- 2.2. Minden szett 11 pontig tart,
- 2.3. de minimum két pont különbséggel kell nyerni.
- 2.4. A 3 nyert szett módosítható 2 nyert szettre a versenykiírás függvényében.
- 2.5. A pont megnyerésének nem előfeltétele a szerva elnyerése, minden labdamenet, mely nem let-tel végződik, pontot ér.

3. Bíraskodás

- 3.1. A bíraskodásra az egyéni squash vonatkozó szabályai érvényesek.

4. Melegítés

- 4.1. A mérkőzés, illetve a szettek előtti labda melegítésre az egyéni squash vonatkozó szabályai érvényesek.

5. Szerva

- 5.1. A meccs kezdetén a szerválás jogának eldöntése az ütő megpörgetésével történik az egyéni squash mérkőzésekhez hasonlóan.
- 5.2. A szervát elnyerő csapat első embere felváltva szervál a szervanégyszetből, amíg a csapata el nem veszíti a pontot.
- 5.3. Ezután a másik csapat első emberét illeti meg a szerva joga, amíg a csapat el nem veszíti a labdamenetet.
- 5.4. A szerválás a csapatok második embereivel hasonlóképp folytatódik.

- 5.5. A további szettek kezdetén az előző szettet nyerő csapaté a szerválás joga.
- 5.6. A meccs elején mindkét csapat kijelöli, hogy mely játékosa melyik oldalon fogadja a szervát. Ezt a meccs elején fogadó szerepben lévő csapat határozhatja meg először.
- 5.7. A játékosok a szett végéig csak a választott oldalon fogadhatják a szervát, az oldalak a következő szett elején megváltoztathatók.
- 5.8. A szervára vonatkozó további szabályok megegyeznek az egyéni squash idevágó szabályaival.

6. A játék

- 6.1. Szerva után a csapatok felváltva ütik a labdát, a soron következő csapat bármely játékosa a pálya bármely részéről visszaadhatja az ellenfél ütését.
- 6.2. Az érvényes ütés, valamint a labdamenet definíciója megegyezik az egyéni squashban használt definíciókkal.

7. Szünet, játékmegszakítás

- 7.1. A szünetek és játékmegszakításra vonatkozó szabályok és időintervallumok megegyeznek az egyéni squashban használtakkal.

8. Zavarás

- 8.1. A zavarásra vonatkozó szabályok (no let, let, stroke, labdához való hozzáférés, ütőfelkészítés és kivezetés, szabad főfal, átfordulás, második szándék stb.) megegyeznek az egyéni squash ide vonatkozó szabályaival, azzal a kiegészítéssel, hogy itt az ütésben épp nem lévő csapat bármely tagja elkövethet zavarást.
- 8.2. Bírói ítéletet csak az ütésben lévő csapat ütésben lévő játékosa kérhet, amennyiben mindketten egyszerre próbálják megjátszani a labdát, úgy ez mindkét játékost jelenti.
- 8.3. Amennyiben a zavarást az ütésben lévő játékos csapattársa követi el, az ítélet no let.
- 8.4. Az ütésben nem lévő játékosok sem akadályozhatják egymás mozgását a pályán
- 8.5. Amennyiben az ütésben lévő csapat két játékosa egyszerre kér ítéletet, és az ítélet a két játékos helyzetét tekintve különböző lenne, az erősebb ítélet az érvényes.

9. Játékosok megütése labdával

- 9.1. Amennyiben a labda útban a főfal felé eltalálja az épp nem ütésben lévő csapat bármely játékosát, vagy ütőjét, és az ütés érvényes lett volna, az ítélet minden esetben let. Ugyanez érvényes azokra az esetekre is, amikor a labda a főfal előtt az oldalfalat vagy a hátsó falat éri.

- 9.2. Amennyiben az ütés nem érte volna el a főfalat, az ütésben nem lévő csapat nyeri a pontot.
- 9.3. Amennyiben a labda a főfal felé haladó labda az ütésben lévő játékos csapattársát találja el, a labdamenetet az ütésben nem lévő csapat nyeri.
- 9.4. Amennyiben a labda a főfalról visszapattanva egy ütésben nem lévő játékos talál el mielőtt kétszer pattanna a földön, és az ütésben lévő játékos megkísérelte volna megütni, illetve nem történt zavarás, az ütésben lévő csapat nyeri a pontot. Amennyiben viszont az ütésben nem lévő játékos közvetlenül az ütő játékos mögött áll, amikor eltalálja a labda, let adható.
- 9.5. Amennyiben a labda a főfalról visszapattanva úgy találja el az ütésben nem lévő csapat egyik játékosát, hogy előtte az egyik ütésben lévő játékos megkísérelte megütni a labdát, az ítélet let, ha az ütésben lévő csapatnak lett volna esélye érvényesen megjátszani a labdát. Ha nem, a pontot az ütésben nem lévő csapat kapja.
- 9.6. Ha az ütő játékos a saját csapattársát találja el, és nem történt zavarás, a másik csapat nyeri a pontot.

10. Ítélet kérés

- 10.1. A bírói ítélet kérésre az egyéni squash szabályai érvényesek.

11. A labda

- 11.1. A labdára vonatkozóan (lyukas labda, labdacseré stb.) az egyéni squash szabályai az irányadók.

12. Leeső tárgyak

- 12.1. A pályára hulló tárgyakkal kapcsolatban az egyéni squash vonatkozó szabályai az irányadók.

13. Betegség, sérülés, vérzés

- 13.1. Betegséggel, sérüléssel és vérzéssel kapcsolatban az egyéni squash vonatkozó szabályai az irányadók.

14. Viselkedés (Code of Conduct)

- 14.1. A játékosok által tanúsított viselkedéssel kapcsolatban az egyéni squash szabályai az irányadók.